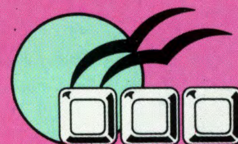
FOR YOU







Ptas 1.400
Lire 15.000

n. 9

FOR YOU AMIGA

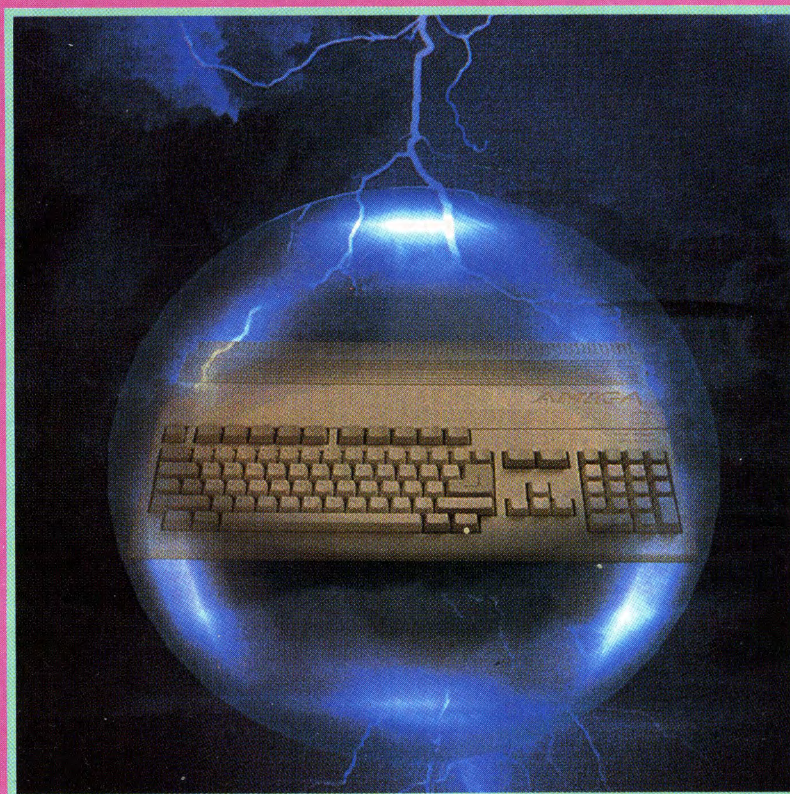


GAMES

ICEBALL
L'hokey del 2000

LEGEND
E' richiesta pazienza e abilita'

SNAKER
Serpentone con grafica ad alta risoluzione





UTILITIES

BITPLANEHAKER
Per manipolare la grafica residente in memoria

EXLINK
In un'unica soluzione intro piu' programma

VIRUSCATCHER
I virus non avranno più scampo



SPECIAL

Speciale Assembly
Effetto Screen-Splatter
El modo grafico Dynamichires.

News
CDTV: Molto di più di un lettore CD, forse il primo Hardware "MULTIMEDIALE".

CDTV: Mucho mas que un lector CD; quizas al primer Hardware "MULTIMEDIAL".

Software allegato
Software adjunto

Editrice G.P. System S.r.l. Milano Autorizzazione del Tribunale di Milano n.176 del 10.03.90 Anno 2 - Italia n.9 - Anno 1 Spagna n.3 - Settembre 1991 Mensile di informatica

NOVITA'

FAX Switch

La nuova proposta della ***GP System s.r.l. di Milano***

Fax Switch: Una sola linea telefonica per Fax e Telefono.

Il miglior commutatore in grado di gestire le chiamate in arrivo su una stessa linea telefonica, distinguendo automaticamente le chiamate indirizzate al Fax da quelle telefoniche.



Come Funziona:
Il Fax Switch risponde ad ogni chiamata con una voce sintetizzata:
"Stiamo rispondendo con il computer BIT FAX SWITCH: se volete inviare un Fax, dite "Fax" altrimenti attendete il collegamento con l' operatore".

Il Fax Switch quindi emette un segnale acustico ed attende la parola "Fax" per 1.5 secondi.
Diversamente, il Fax Switch passa la chiamata all' apparecchio telefonico, facendolo squillare come di consueto.

Alcune caratteristiche:
Grazie ad un apposito interruttore, è possibile collegare direttamente il telefono o il Fax alla linea, escludendo la commutazione automatica.
Inoltre, se occorre inviare un Fax, il Fax Switch è in grado di collegare direttamente la linea Fax senza l' utilizzo di alcuna operazione manuale.

Per eventuali informazioni rivolgersi telefonicamente allo (02) 837.68.67

FOR YOU

FOR YOU

Per *AMIGA*

Casa Editrice G.P.System s.r.l.

Direttore Editoriale
Gian Piero Sciarrone

Direttore Responsabile
Riccardo Mazzoni

Hanno Collaborato
Lodovico Benvenuto
Loretta Cordara
Giorgio Fortolani
Titti Laganà
Daniele Paccaloni
Pier Giorgio Rossetti
Giacomo Tebaldini
Lucia Tiraboschi
Lorenzo Ventura
Marcello Visani

Grafica e Impaginazione
Raffaella Adornato

Casa Editrice
G.P. System s.r.l.
Via Gianferrari n° 5 Milano

Redazione e Direzione
Via Voghera n° 16 20144
- Milano -
Tel. Redazione: 02 - 8376867
Telefax Switch: 02 - 8376867

Fotografia
Oscar Scalambra

Stampa
Centro Arti Grafiche -
FINO MORNASCO - COMO -

Distribuzione per l'Italia
EURO distri PRESS
Via Noto n° 10 - 20141 - Milano -

Distribuzione per la Spagna
GESDISA
Miguel Yuste, 26 28037 MADRID

SOMMARIO

SUMARIO

FOR YOU AMIGA

For You periodico mensile, una copia £. **15.000.**

Arretrati
Il prezzo di copertina, più spese postali.

Abbonamento:
Annuale 10 numeri: £. **135.000.**

FOR YOU per **AMIGA**
vi aspetta puntualmente nelle migliori edicole il giorno 5 del mese con le sue novità.

FOR YOU AMIGA

For You periodico mensúal, un ejemplar **1.400** Ptas.

Números Anteriores
El precio de venta, más gastos postales.

Suscripción:
Anual 10 numeros: **12.600** Ptas.

FOR YOU per **AMIGA**
para los espera puntualmente en las mejores quioscos el dia 5 de cada mes con sus novedades.

FOR YOU

Per *AMIGA*

Casa Editoria G.P.System s.r.l.

Director de Edición
Gian Piero Sciarrone

Director Responsable
Riccardo Mazzoni

Colaboradores
Lodovico Benvenuto
Loretta Cordara
Giorgio Fortolani
Titti Laganà
Daniele Paccaloni
Pier Giorgio Rossetti
Giacomo Tebaldini
Lucia Tiraboschi
Lorenzo Ventura
Marcello Visani

Gráfica y encuadernación
Raffaella Adornato

Casa Editora
G.P. System s.r.l.
Via Gianferrari n° 5 Milano

Dirección y redacción
Via Voghera n° 16 20144
- Milano -
Tel. Redacción : 02 - 8376867
Telefax Switch: 02 - 8376867

Fotografía
Oscar Scalambra

Impresíon
Centro Arti Grafiche -
FINO MORNASCO - COMO -

Distribución para Italia
EURO distri PRESS
Via Noto n° 10 - 20141 - Milano -

Distribución para España
GESDISA
Miguel Yuste 26, 28037 MADRID

FOR YOU

Editoriale

Cari lettori,

dopo la tanto attesa pausa estiva, eccoci di nuovo insieme per un nuovissimo appuntamento con il mondo di ForYou.
La prima novità che vi presentiamo CDTV, un perfettao incrocio tra un lettore CD-ROM e l'ormai famigerato Amiga.
Il corso di Assembly é sempre in tenuta stabile con l'intento di rendere sempre meno complicato il sup sviluppo, si propone oggi con lo Splatter e le sue potenzialita.
Le nuove utilities proposte nel dischetto allegato, offrono varie opportunità fra cui quella di compattare due programmi indipendenti in uno solo, e di controllare gran parte di virus in circolazione.
Passando ai giochi, questi spaziano da labirinti a campi atletici rallegrando cattivi umori ed aiutandoci a superare gli ultimi sforzi scolastici.

Gian Piero Sciarrone

Editorial

Queridos lectores,

nos encontramos otra vez juntos para este segundo encuentro con el simpático mundo de "For You".
Agradeciendo la confianza que habéis puesto en esta nueva iniciativa, este mes la redacción os ofrece cuatro divertidos "pasatiempos" para descubrir y resolver solos o en compañía.
La utility propuesta simplificará el trabajo mecánico de cada día, pero el objetivo principal es aliviar, dentro de lo posible, el stress acumulado y las preocupaciones que la vida cotidiana nos reserva, de forma que For You se convierta en una buena medicina para utilizar en el tiempo libre.
En la esperanza de haber encontrado el tratamiento idóneo para el buen humor, nos nos queda más que desearos que os divirtáis y recordaros nuestra habitual cita en el quiosco.

Gian Piero Sciarrone

FOR YOU
AMIGA
F1:Italiano
F2:Espanòl

Contenuto del disco

Giochi

Snaker
Legend
Iceball

Utilità

Exelink
Viruscatcher
Bitplanehacker

Contenido de lo disco

Juegos

Snaker
Legend
Iceball

Utilidad

Exelink
Viruscatcher
Bitplanehacker

Divertiamoci con AMIGA in Assembly

COS'E' LO SPLATTER ?

E' un effetto che definisce una schermata grafica mostrando solo la prima riga di pixel, e progressivamente anche quelle sottostanti fino alla completa visualizzazione dell'immagine. Inizialmente verra' mostrato a tutto schermo l'ingrandimento della prima riga di pixel, poi quello della prima e della seconda, poi quello della prima, seconda e terza (e cosi' via)..
Terminato il processo d' "ingrandimento" di tutte le 256 righe completano l'immagine.
Lo Splatter e' utile per presentazioni, giochi, SlideShows, etc.

COME USARE IL PROGRAMMA

Prima di spiegare la tecnica usata e' meglio valutarla dal vivo, infatti nella directory Seka del dischetto si trova il programa "Splatter.s" utilizzabile con il Seka Assembler.
Il programma ha bisogno dell'immagine demo in memoria, quindi, dopo averlo assemblato, digitate "y" seguito dal tasto <RETURN>; il comando "y" del Seka infatti serve a caricare in memoria i file extern (che in questo caso si trovano nello stesso disco drive df0:).
Per lanciare lo splatter, digitate "jS" + <RETURN>.

TECNICA USATA

Il Copper, di cui abbiamo parlato nei precedenti numeri possiede una coppia di registri per ognuno dei 6 BPlanes.

Registri: $0e0,$0e2 per BPlane0
$0e4,$0e6 per BPlane1
$0e8,$0ea per BPlane2
$0ec,$0ee per BPlane3
$0f0,$0f2 per BPlane4
$0f4,$0f6 per BPlane5

Ogni coppia contiene il puntatore (Parte_Alta,Parte_Bassa) alla locazione di memoria da visualizzare usado il DMA del suo BitPlane.
Esempio: se abbiamo attivato un solo BitPlane, e il registro $0e0 contiene la word $0007, mentre il reg $0e2 contiene $6400, l'indirizzo iniziale della memoria video sara' $00076400. Attenzione questo indirizzo deve sempre essere in ChipRAM. Di solito i registri puntatori dei BitPlanes vengono inizializzati dalla CopperList all'inizio di ogni refresh dell'immagine (50 volte al secondo). Variandone il valore quando il pennello video ha rag-

```
; Assemblare, mettere il disco nel df0: e digitare il comando Y.
; Poi digitare JS.

>EXTERN "df0:ACIEEED.BMP",$70000        ;Carica una immagine in modo HAM
                                        ; 6 BPlanes 320x256, Raw Format

Create a new COPPERLIST

S:
        move.l  $4.w,a6                 ;Prende indirizzo della GFXlib
        lea     GfxName,a1              ;Apre GFXlibrary {
        jsr     -408(a6)                ;}.
        move.l  d0,GfxBase              ;Salva pointer alla GFXlib,
        move.l  d0,a0                   ;mette pointer in a0,
        move.l  50(a0),OldCList                 ;Salva pointer alla SystemCList,
        move.l  #NewCList,50(a0)        ;e lo rimpiazza col mio pointer.

        move.l  #SuperCode,$80                  ;Mette nel vettore della TRAP#0
                                        ; l'indirizzo di inizio del
                                        ; codice da eseguire in modo
                                        ; Supervisore.
        trap    #0                      ;E quindi lo attiva....
        rts

;       MAIN PROGRAM

SuperCode:

; QUI SI COSTRUISCE LA COPPERLIST

        lea     CopSpace,a0             ;Prende indirizzo di inizio
        move.w          #255,d0                 ;Schermo di 256 linee (y)
        move.w          #$2ce1,d1       ;Codice Op. istr. "WAIT"
        move.w          #$0000,d2       ;Indirizzo linea (Low)

MakeCopperList:
        move.w          d1,(a0)+        ;Argomento istr. "WAIT"
        move.w          #$fffe,(a0)+    ;Codice Op. istr. "WAIT"
        move.w          #$00e2,(a0)+    ;Registro puntat.L BPlane0
        move.w          d2,(a0)+        ;Indirizzo linea L BPlane0
        move.w          #$00e6,(a0)+    ;Registro puntat.L BPlane1
        move.w          d2,(a0)+        ;Indirizzo linea L BPlane1
        move.w          #$00ea,(a0)+    ;Registro puntat.L BPlane2
        move.w          d2,(a0)+        ;Indirizzo linea L BPlane2
        move.w          #$00ee,(a0)+    ;Registro puntat.L BPlane3
        move.w          d2,(a0)+        ;Indirizzo linea L BPlane3
        move.w          #$00f2,(a0)+    ;Registro puntat.L BPlane4
```

giunto la meta' dello schermo (y=128), e lo mandiamo ad un'altro indirizzo, la meta' inferiore dello schermo visualizzera' un'altra zona di memoria non contigua alla precedente. In particolare, se li facciamo puntare nuovamente all'inizio della schermata, vedremo le due meta' di schermo (superiore e inferiore) identiche.
Naturalmente il trucco puo' essere effettuato non solo a meta' schermo, ma ad ogni riga orizzontale di pixel. Intuition usa questo metodo per visualizzare i suoi classici "schermi mobili" in ognuno dei quali e' possibile fare girare un programma diverso.
Questo Splatter in versione HAM cambia i puntatori ai 6 BitPlanes aogni riga di schermo, in modo che ognuna possa essere indipendente dall'altra (indipendente significa "non contigua").
Mi spiego: se per le prime 20 righe i BitPlanes puntano a medesimi indirizzi, si vedra' la prima riga ingrandita di 20 volte (solo verticalmente). Le 20 righe successive possono puntare tutte alla seconda riga dell'immagine normale e presentarne cosi' un ingrandimento, e così via finche' non si raggiunge il limite inferiore dello schermo. Al prossimo passaggio gli ingrandimenti verranno fatti di 19 righe alla volta, fino ad arrivare al passaggio finale in cui a ogni riga corrisponde una sola riga dell'immagine da visualizzare, quindi l'immagine risulterà di dimensioni normali e verrà visualizzata per intero sullo schermo.

IL PROGRAMMA

Le interrupts vengono disabilitate in modo che quelle di sistema non generino dei rallentamenti visibili causa eventuale di effetti con scatti irregolari.
Nelle linee 38-63 viene costruita la parte di CopperList preparando le istruzioni WAIT e MOVE necessarie le prime per aspettare che il pennello video arrivi alla prossima riga di pixel, le seconde per cambiare i registri puntatori dei BitPlanes.
Le linee 65-70 aspettano che scatti un interrupt di VerticalBlank, in modo che venga accettata la nuova CopperList; successivamente le interrupts possono essere disabilitate (linea 75) mentre le linee 78-94 costituiscono il ciclo principale; in D1 é presente il numero della riga riferita all'immagine normale da visualizza-

```
        move.w      d2,(a0)+            ;Indirizzo linea L BPlane4
        move.w      #$00f6,(a0)+        ;Registro puntat.L BPlane5
        move.w      d2,(a0)+            ;Indirizzo linea L BPlane5
        add.w  #$100,d1                 ;Increm. y della "WAIT"
        add.l  #$28,d2                  ;Increm. Indirizzo L del
                                        ; puntatore al BPlaneN
        dbf    d0,MakeCopperList        ;Questo per 256 linee...

WTF0:   cmp.b  #0,$dff006               ;Aspetta il prossimo VideoFrame
        bne.s  WTF0
WTF1:   cmp.b  #1,$dff006
        bne.s  WTF1
WTF2:   cmp.b  #0,$dff006
        bne.s WTF2

; QUESTO E' IL CICLO PRINCIPALE DELLO SPLATTER !

        move.w      #$2700,SR           ;Disabilita Interrupts
        moveq #0,d7                     ;StartStep=0.00

Do:     move.l #0,a1                    ;Low 16 bits of BPlane 0
        lea    CopSpace+6,a6
        moveq #0,d1                     ;OrgScrn Row * 1000
        moveq #0,d0                     ;SplatScrn Row
NxtRow:     bsr.s   Splat               ;Esegue subroutine che setta i registri
        add.l  d7,d1
        addq.b #1,d0
        cmp.b  #256,d0                  ;E' l'ultima riga ?
        bne.s  NxtRow                   ; No ? Allora vai a NxtRow...
WtOff:  cmp.b  #$f0,$dff006             ;Aspetta il prossimo VideoFrame
        bne.s  WtOff
        add.w  #1,d7                    ;Aumenta rapporto di due millesimi.
Stop:   btst   #2,$dff016
        beq.s  Stop
        cmpi.w #1000,d7                 ;Rapporto < 1.000 (dimens. normali) ??
        bls.s  Do                       ;Se si', splatta ancora...
Wait:   btst   #6,$bfe001               ;Tasto sinistro premuto ?
        bne.s  Wait                     ; NO ? Loop again !...
        bra.s  EXIT
Splat:  move.l a1,a3                    ;Subroutine che setta i puntatori ai
        move.l d0,d2                    ; BitPlanes nella CopperList.
        move.l d1,d3
        divu   #1000,d3                 ;Facciamo pure una divu, tanto non c'e'
        mulu   #40,d3                   ; fretta ! Ma si', anche una mulu !
        add.l  d3,a3
        mulu   #40,d2                   ;Un'altra mulu, suvvia !
        add.l  d2,a2
```

re nella riga dell'immagine splattata (moltiplicato per 1000). In D7 c'e' l'incremento da aggiungere ad1 per la riga successiva (sempre moltiplicato per 1000 dove 1000 sta per 1.000). All'inizio D1 parte da 0, e D7 pure; quindi nello schermo si vedra' solamente l'ingrandimento della prima riga dell'immagine normale.
Per il secondo fotogramma D1 si riazzera mentre a D7 si addiziona 0002 e quindi diventa 0002; cio' significa che vedremo ancora solo la prima linea dell'immagine normale perche' 0002*256=512; 512/1000=0 (arrotondato per dif.) percio' anche per y=256 la riga visualizzata sara' la prima (riga 0).
Per il terzo fotogramma D1 si riazzera mentre a D7 si addiziona ancora 0002 e diventa 0004; e cosi' via, fino a quando, dopo un certo numero di fotogrammi (precisamente 1000/2=500) D7 diventa uguale a 1000, e cio' significa che a ogni riga dell'immagine splattata corrisponde 1000/1000=1 riga dell'immagine normale (quindi le due immagini coincidono e l'effetto e' terminato).
Per conoscere dopo vari fotogrammi quante righe dell'immagine originale corrispondono ad una dell'immagine splattata basta applicare la seguente formula:

righe=nf*2/1000

Durante il centesimo fotogramma ad una riga dell'immagine splattata corrispondono 0.2 righe dell'immagine normale.
Alla linea 83 viene chiamata la subroutine che, in base al valore di D1 cambia i registri puntatori dei BitPlanes nella CopperList (linee 103-124).
La linea 135 riabilita le Interrupts e la 136 esce dal modo supervisore (dove la CPU esegue la linea 31 che termina il programma).
Alla linea 163 si riservano 3584 words di memoria per ospitare la sezione di CopperList che viene preparata all'inizio del programma.

ESERCIZI

Modificare il programma in modo che:

1 - L' effetto Splatter sia completo in minor tempo.
2 - L' effetto non si fermi quando l'immagine Splattata e' identica all'originale, ma continui fino a ridurla ad un quarto delle dimensioni originali.

Buon lavoro!!

Daniele Paccaloni

```
SetAdr:     move.w      a3,(a6)         ;Trova gli indirizzi per gli altri
       add.w  #$2800,a3    ; BitPlanes:
       move.w        a3,4(a6)
       add.w  #$2800,a3
       move.w        a3,8(a6)
       add.w  #$2800,a3
       move.w        a3,12(a6)
       add.w  #$2800,a3
       move.w        a3,16(a6)
       add.w  #$2800,a3
       move.w        a3,20(a6)
       add.l  #28,a6
       rts
EXIT:  move.l GfxBase,a0             ;Prende indirizzo della GFXbase,
       move.l OldCList,50(a0)        ;Ristema il puntat. alla CList
                                     ; di sistema.
       move.l $4.w,a6                ;Prende indirizzo della GFXlib,
       move.l GfxBase,a1             ;chiude la GFXlibrary {
       jsr    -414(a6)               ;}.
       move.w        #$2000,SR           ;Abilita Interrupts
       rte                           ;ReTurn from Exception...
even
OldCList:     dc.l    0
GfxBase:      dc.l    0
GfxName:      dc.b    "graphics.library",0
even
org     $50000 ;Mettiamo la CopperList a partire dall' indirizzo
load    $50000 ; di ChipRam $50000

NewClist:
dc.w    $008e,$2c81,$0090,$2cc1,$0092,$0038,$0094,$00d0
dc.w    $0102,$0000,$0104,$0000,$0108,$0000,$010a,$0000
dc.w    $0100,$6a00 ;6 BitPlanes, HAM mode
dc.w  $00e0,$0007,$00e2,$0000,$00e4,$0007,$00e6,$2800
dc.w    $00e8,$0007,$00ea,$5000,$00ec,$0007,$00ee,$7800
dc.w    $00f0,$0007,$00f2,$a000,$00f4,$0007,$00f6,$c800

; Set color registers:
dc.w    $0180,$0000,$0182,$0888,$0184,$0444,$0186,$0ccc
dc.w    $0188,$0222,$018a,$0aaa,$018c,$0666,$018e,$0eee
dc.w    $0190,$0111,$0192,$0999,$0194,$0555,$0196,$0ddd
dc.w    $0198,$0333,$019a,$0bbb,$019c,$0777,$019e,$0fff

CopSpace:
blk.w   3584

dc.w   $ffff,$fffe              ;Fine della CopperList
```

CDTV: Commodore Dynamic Total Vision

MOLTO PIU' DI UN LETTORE CD, FORSE IL PRIMO HARDWARE "MULTIMEDIALE".

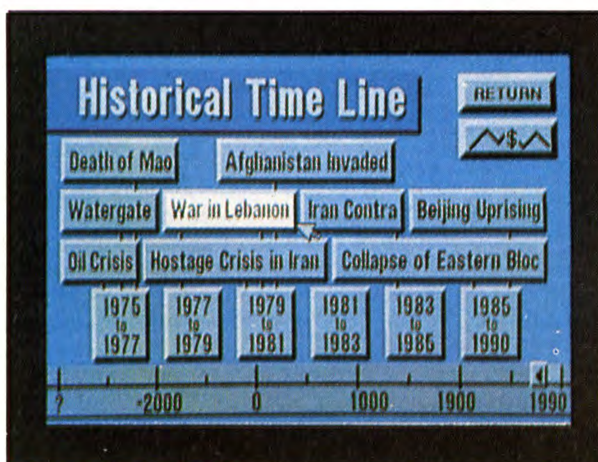
Molto si e' discusso negli ultimi mesi intorno al concetto di multimedialita' e quindi alla possibile ricombinazione intorno al computer dei diversi congegni hardware disseminati nelle nostre abitazioni: televisori, impianti stereo, lettori CD.
Grazie alla Commodore possiamo ora vedere un primo interessante frutto di questa linea di tendenza. Il CDTV riesce infatti a sposare i molteplici vantaggi di un buon lettore di CD-ROM con le capacita' che gia' conosciamo di un Amiga.

UNA VISIONE DALL'ESTERNO

L'apparenza esterna del nuovo prodotto Commodore non lascia minimamente sospettare il connubio tecnologico celato al suo interno.
Nulla infatti lo distingue dai molti lettori CD che popolano il mercato. Le stesse dimensioni - 40 centimetri circa di larghezza per 30 circa di profondita' - sono allineate con quelle dei normali componenti audio.
E' tuttavia da segnalare subito una prima differenza: il meccanismo di caricamento dei dischi non e' basato, come nei normali lettori, su un alloggiamento scorrevole del disco, ma sull'impiego di un contenitore separato, o caddy, da infilarsi in uno slot del pannello frontale.
Il pannello centrale della macchina e' poi molto piu' semplice rispetto a quelli presenti nei normali lettori di



CD. Cio' e dovuto all'impiego, come vedremo piu' avanti nei dettagli, di un monitor o di un televisore per il controllo di tutte le funzioni piu'

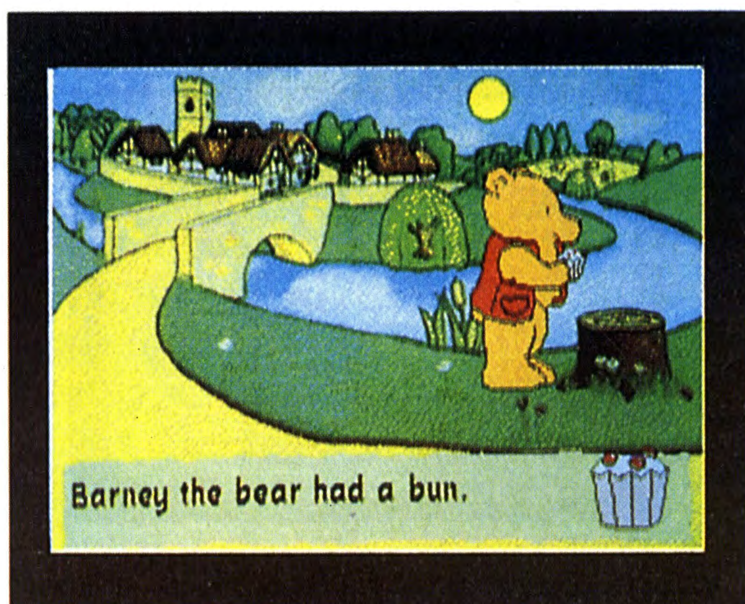


avanzate dell'apparecchio.
Affiancato allo slot di caricamento del CD, notiamo subito un display digitale che visualizza ora e numero di traccia del CD, poi otto tasti che controllano le funzioni principali della macchina. Prima le funzioni meccaniche: avvio, stop, pausa, avanti e indietro.
Poi i il volume dell'audio in uscita, sia per una presa jack cuffia che per il televisore. Infine la commutazione del segnale tra CDTV e antenna e il reset di sistema.
Ben piu' complesso del pannello frontale e' quello posteriore.
Trovano qui posto ben quattordici connettori. Ricordiamo solo i piu' importanti. Innanzitutto i connettori per l'RGB standard dell'Amiga, per le porte parallela, seriale e per il disk drive. Poi le uscite RCA per i canali audio sinistro e destro. Quindi, particolare da evidenziare subito, i connettori per una tastiera controllata via cavo, per un mouse o joystick.
Da notare tuttavia che sono disponibili dei dispositivi addizionali basati su tecnologia a raggi infrarossi per poter impiegare tastiera, mouse o joystick senza uso del cavo.

IL TELECOMANDO

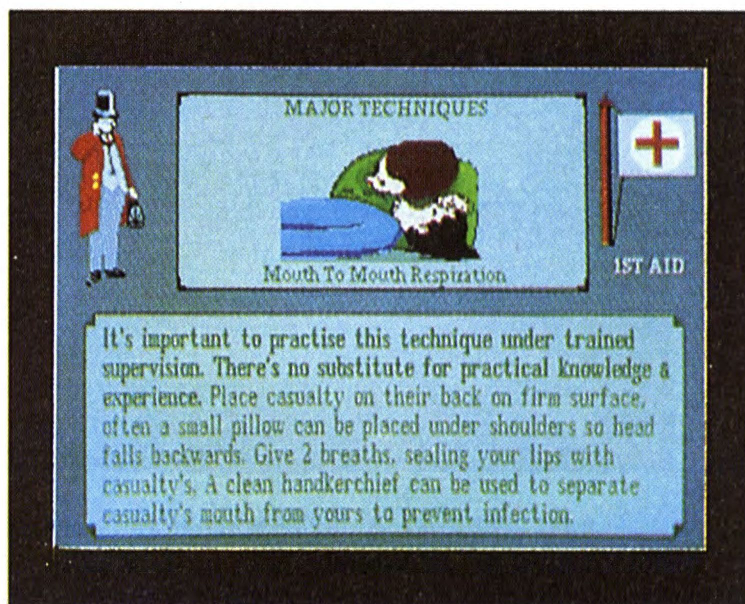
Anche qui dimensioni ed aspetto esterno dello strumento non denunciano le novita' implicate. Con i suoi 28 tasti infatti, lo strumento e' uno dei meno complicati esistenti in commercio. Da notare

subito tuttavia che questo telecomando e' stato disegnato per essere impiegato con due mani.
La sinistra deve occuparsi delle freccette del cursore, mentre la destra di due pulsanti denominati A e B, rappresentativi dei due tasti del muose. Tasti cursore e tasti A e B permettono di gestire tutto il software applicativo disponibile simulando per intero le funzioni del muose.
Nella parte centrale dello strumento troviamo poi i tasti piu' tradizionali: un set numerico e i quattro controlli di base per operare con il lettore di CD.



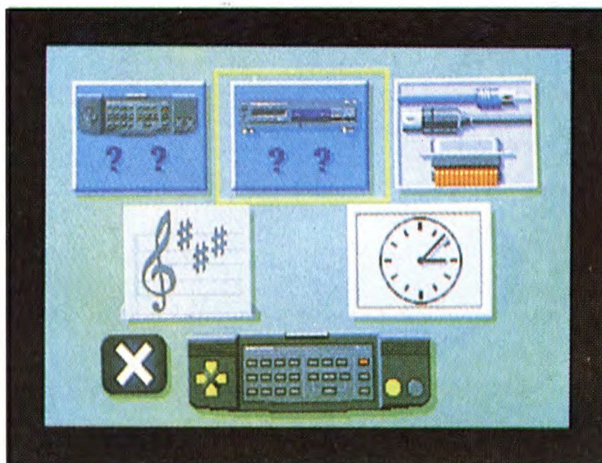
CDTV IN FUNZIONE

Non appena proviamo a mettere in funzione l'unita' CDTV, cominciamo ad imbatterci nelle prime novita'. Innanzitutto rileviamo che per accedere a tutte le funzioni disponibili e' necessario l'impiego di un monitor, o del televisore. E' naturalmente possibile riprodurre dei CD audio senza attivare il display video, ma ci troviamo in questo caso molto limitati nelle capacita' di impiego della macchina: non abbiamo infatti alcuna informazione sulla traccia riprodotta e sul tempo relativo.
Diviene quindi indispensabile fare uso del monitor o del televisore.
Se questo e' acceso, lo schermo di controllo del CD audio appare automaticamente non appena si inserisce un caddy completo di disco. Sono cosi' disponibili tutte le normali funzioni dei lettori in commercio. Nel quadrante superiore sinistro dello schermo troviamo una parziale riproduzione del lettore laser.
Sulla destra invece vediamo una griglia che rappresenta graficamente le varie traccie audio disponibili. Il quadrante inferiore contiene i normali controlli del compact disc.
Nell'impiego come lettore di CD Audio dobbiamo infine notare che si possono attivare le modalita' CD + Graphics e CD+Midi, i piu' nuovi ed interessanti formati del mondo CD Audio.



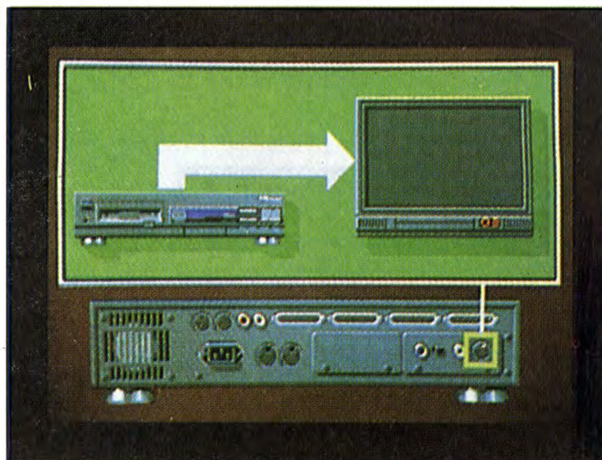
Quando passiamo poi ad impiegare la nostra macchina in ambiente CDTV, rileviamo subito che la messa in opera e' piu' semplice di quella di un videoregistratore.
Basta inserire il cavo di alimentazione e collegare l'apparecchio al televisore. Poi il disco di benvenuto incluso nella confezione del CDTV provvede a fornirci delle complete istruzioni interattive.
Queste comprendono anche saggi del software disponibile e delle

periferiche opzionali. Inoltre, e' proprio da questo disco di benvenuto che l'utente viene informato che il CDTV mette a sua disposizione le capacita' di un computer vero e proprio.
Appreso quindi, grazie al disco di benvenuto, l'uso dei sei tasti di base dell'apparecchio, l'uso del CDTV comporta per l'utente solo l'inserimento del disco appropriato e l'attenersi alle istruzioni che compaiono mano mano sullo schermo.



IL SOFTWARE

Dobbiamo subito evidenziare che, nonostante un primo sforzo effettuato in previsione del lancio della macchina, il software per il CDTV e' solo nel suo primo stadio di sviluppo.
Tenendo ben presente questa situazione, possiamo affermare che la qualita' del materiale disponibile appare degna della massima considerazione, come apparira' chiaro dalle brevi descrizioni che qui di seguito riportiamo.
Iniziamo subito dai giochi. In primo luogo segnaliamo "Classic Board Games" della Merit Sofware, che permette all'utente di giocare a scacchi, dama e backgammon, in ambienti bidimensionali o tridimensionali, contro un avversario umano o contro il computer.
Poi "All Dogs Go To Heaven Talking Electric Crayon" della medesima casa, un programma introdutttivo al disegno con immagini tratte da film di Walt Disney e con accompagnamento sonoro digitalizzato. Quindi "The case of the Cautious Condor" della Tiger Media, un'avventura grafica con voci digitalizzate che leggono il testo, grafica a tutto schermo e un'introduzione semifilmica di dieci minuti.



Ai giochi sono da aggiungersi sia programmi didattici che opere di consultazione. Scorriamo alcuni titoli. Per la didattica segnaliamo: "Fun School 3", per bambini sotto i tre anni," My Paint"," Cinderella"," The Tale of Roger Rabbit", "Noth Polar Expedition" e" LTV English".
Tra le opere di consultazione la nostra attenzione e' stata attirata da : "Complete Works of Shakespeare"," THe New Grolier Electronic Encyclopedia" e da "World Vista Atlas".
Forniamo, a titolo esemplificativo e quale base di una prima riflessione, qualche dettaglio di quest' ultimo lavoro.
"World Vista Atlas" puo' essere sommariamente descritto come la coniugazione di un atlante con un database.
Include sia cartine geografiche che informazioni scritte, immagini, musica ed esempi linguistici dei paesi considerati.
Sia ben chiaro che siamo di fronte ad un prodotto ben lontano dalle possibilita' connesse al nuovo ambiente reso disponibile dal CDTV: le cartine riguardano solo alcune nazioni e gli esempi linguistici sono largamente insufficienti, per citare solo i primi tra i vari difetti riscontrabili. Tuttavia il prodotto lascia ben intravedere sia le possibilita' applicative della nuova tecnologia, sia la ricchezza informativa che sara' possibile in futuro dispiegare con questo apparecchio.

Franco Toldi

ABBONAMENTI e ARRETRATI

Spettabile GP System s.r.l. Via Voghera n. 16 20144 Milano desidero ricevere Abbonamento / Arretrati della rivista **For You.**

☐ **Abbonamento** 10 numeri della rivista al prezzo di £. **135.000** contenenti il disco programmi dal numero ______ compreso

oppure ricevere:

☐ **Copie arretrate** dei seguenti numeri ____________ al prezzo di £. 15.000+ £. 2.000 per spese postali per ogni numero da allegare in contanti o in valori bollati.

Cognome
Rag. Sociale ______________________ Nome ______________________

Indirizzo ______________________ P.IVA
C.F. ______________________

C.a.p. __________ Città ____________ Prov. _______ Tel. ____________

Accludo assegno bancario di £. ______________ per rivista + disco
Accludo ric. vaglia postale di £. ______________ per rivista + disco
Accludo valori bollati o contanti di £. ______________ per spese postali

Intestato alla **G.P. SYSTEM s.r.l. - Via Voghera, 16 - 20144 Milano**

ATTENZIONE- Qualsiasi richiesta effettuata via fax, soggetta a pagamento in contrassegno, verrà maggiorata in relazione alle spese postali.

IMPORTANTE- Per l'emissione di qualsiasi vostra richiesta ci necessita Codice fiscale o Partita IVA, inoltre ogni variazione di indirizzo deve essere comunicata immediatamente, in caso contrario la **G.P. SYSTEM s.r.l.** non risponde di eventuali disguidi postali.

Data ______________ Firma per accettazione ______________

Divirtamonos con Amiga en Assembly

EL MODO GRAFICO DYNAMIC-HIRES

El modo Dynamic-HiRes permite, por medio de una técnica bastante compleja, visualizar en alta resolución (incluso entrelazada) imágenes con un número elevado de colores. Sabemos que normalmente es posible visualizar imágenes en HiRes con 16 colores en total como máximo; la DynamicHR sin embargo permite visualizar hasta 4096 colores en una pantalla de 640x512. Esta prestación daría envidia a las más sofisticadas imágenes HAM (que como máximo tienen una resolución de 320x512, excepto eventual overscan) si no fuera por algunas precisas limitaciones. El truco es cambiar los 16 colores para cada una de las 512 líneas visualizadas; de aquí se deduce que en cada línea horizontal de nuestra imagen puede haber como mucho 16 colores, distintos de los de las otras líneas. Con esta limitación las imágenes son muy sugestivas, pero los problemas no faltan. Esta operación la realiza el Copper y, como veremos más tarde, la CPU; por la lección precedente tendríais que saber que al Copper se le dice lo que tiene que hacer por medio de un programa residente en Chip-RAM y mientras más operaciones tiene que realizar, más largo es el programa. Las imágenes en formato DHR ocupan por lo tanto mucha memoria dado que hacen trabajar muchísimo al Copper. Además cuando se trata de imágenes en DynamicHR a plena resolución el copper no consigue hacer completamente bien su trabajo porque, aún siendo muy rápido, no logra cambiar los 16 colores para la línea sucesiva en el pequeño intervalo de tiempo de la horizontal blaking (los bordes laterales). Con la ayuda del 68000, más lento que el copper pero a pesar de todo útil, cambia los últimos colores que han quedado. Todo esto para cada una de las 512 líneas de la pantalla y, para que la operación sea precisa, son necesarias unas perfectas sincronizaciones. Esta es la razón por la cual es casi imposible efectuar un programa normal cuando se visualizan imágenes en DynamicHR en plena resolución. No hablemos ya de desplazar objetos en DynamicHR porque en cada movimiento tendríamos que volver a calcular el mapa de colores para todas las líneas que componen el objeto (NLíneas= Altura-Objeto). El modo Dynamic HiRes es usado principalmente por los nuevos digitalizadores (como el Digi-View 4.0) donde las imágenes que se obtienen son verdaderamente impresionantes (siempre y cuando se sepa utilizar muy bien el digitalizador). Sin embargo, para que los datos enviados por el digitalizador sean traducidos en una imagen en DHR, hay que efectuar cálculos muy complejos que necesitan grandes períodos de tiempo y grandes cantidades de memoria.



EL HAM TO DHR CONVERTER

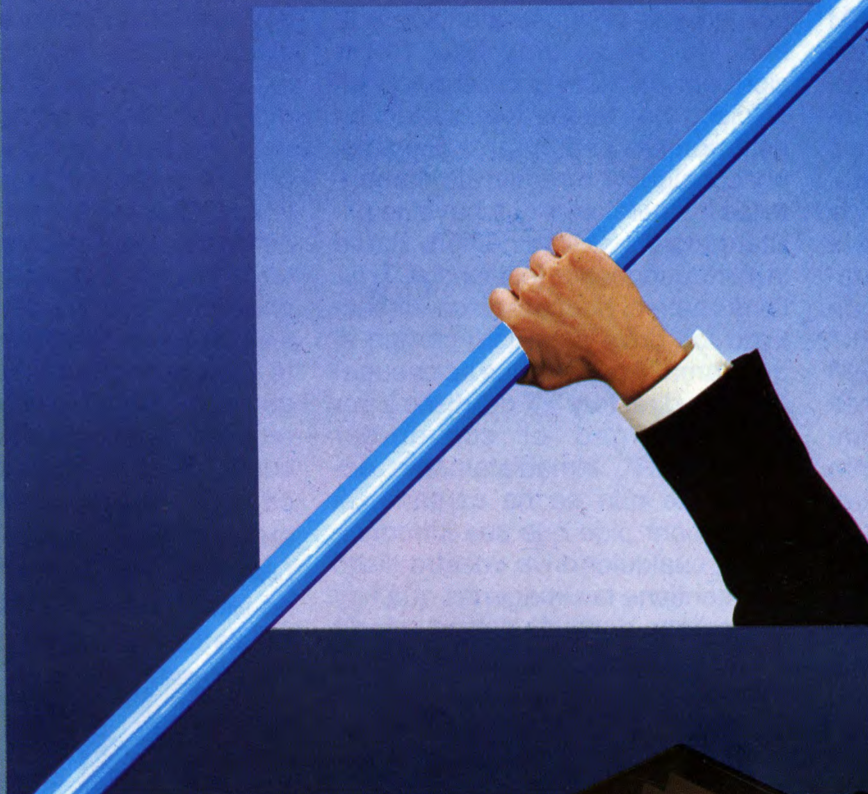
Para ilustrar el fun-

cionamiento de este modo gráfico he realizado un programa que convierte una imagen en modo HAM con unas dimensiones máximas de 320x256 (una imagen HAM normal no entrelazada) en una imagen de las mismas dimensiones pero en modo DHR entrelazado. Por lo tanto la imagen convertida será 4 veces más pequeña que la original, pero sólo porque se visualiza en una pantalla con unas dimensiones de 640 x 512 (640 * 512/(320*256)=4). La imagen HAM se convierte eligiendo por cada línea horizontal los 16 colores más importantes y consecuentemente aproximando los otros. El programa está escrito completamente en Assembly sin tener en cuenta el tipo de sistema operativo; esta versión es la 0.9 y por lo tanto hay todavía algunos bug, sobre todo en la fase de carga de las imágenes. En efecto aunque hay una imagen de demo que se carga a la vez que el programa, es posible cargar todas las imágenes que se deseen introduciendo el nombre de la que queráis cargar y, si es necesario especificar drive y directory. Las imágenes cargadas no tienen que superar las dimensiones de 320 x 256 y tienen que ser absolutamente en modo HAM y con file IFF. En 512K de memoria el programa está un poco estrecho, por lo tanto póngase atención a la hora de cargar otros files. !Atención! por problemas de espacio en el disco no hemos introducido en este número el programa Ejemplo, por consiguiente seguid atentamente las instrucciones que hay que utilizar para el próximo número. Parad la startup sequence (pulsando CTRL-D) durante el boot del disco, desactivad los drive externos, cargad el programa "Add21K" que se encuentra en la directory "C" del disco y por último cargad el convertidor "HAM2DHR". Inmediatamente después de que se ha cargado, el convertidor pide que sea introducido en cualquier drive vuestro disco que contiene las imágenes que hay que cargar, después pulsad la tecla izquierda del ratón. En la parte inferior de la pantalla la imagen que hay que convertir está un poco aplastada ya que la otra parte está ocupada por el panel de control. Para modificar el nivel de aplastamiento de la imagen moved el joystick hacia arriba o hacia abajo; esto os permite examinar el nivel de complejidad de los colores y regular consecuentemente los Trigger y el Pre-Approx. En el puntero del ratón veréis 4 cifras que indican respectivamente de izquierda a derecha los Trigger rojo, verde, azul y el nivel de retinado de la imagen que hay que convertir (Dithering). Para modificar estos valores usad las dos primeras filas de teclas del teclado numérico. Los Trigger sirven para no tener en cuenta los bajos niveles de intensidad de rojo, verde o azul; de esta forma dos colores que tengan una diferencia mínima en las bajas intensidades se declaran iguales. Los Trigger se usan para imágenes con muchísimos matices en la misma línea. Valores de Trigger superiores a 3 provocan aproximaciones cromáticas demasiado elevadas.



Daniele Paccaloni

RPS



CALEIDOS

IL MIGLIOR TEAM DI PRODOTTI PER PC

Tutti i prodotti RPS sono garantiti al massimo standard qualitativo e sono in vendita unicamente presso i Rivenditori Autorizzati.

Dischetti
I dischetti RPS HIGH FOCUS offrono l'esclusivo coating a ''isotropia rinforzata'' che offre la massima qualità di scrittura e lettura oggi raggiungibile, garantendo un segnale elettrico stabile e senza imperfezioni. I dischetti RPS HIGH FOCUS sono certificati singolarmente su tutta la loro superficie (pista ed interpista).

Kit per pulizia
Indispensabili per la conservazione in perfetta efficienza di ogni personal computer, i kit per pulizia RPS comprendono: dischetti e cartridge per la pulizia dei drivers, salviettine per l'eliminazione delle cariche elettro statiche dal video, spray per la pulizia delle superfici, delle tastiere, ecc.

Contenitori per dischetti e cartridge
Gli archivi RPS sono concepiti per offrire una soluzione di archivio elegante, razionale e robusta, sono tutti dotati di chiusura a chiave e contengono fino a 10 cartridge o 50 dischetti da 3,5'' o 70 dischetti da 5,25''.



RPS

CDTV: Commodore Dynamic Total Vision

MUCHO MAS QUE UN LECTOR CD, QUIZAS EL PRIMER HARDWARE "MULTIMEDIAL"

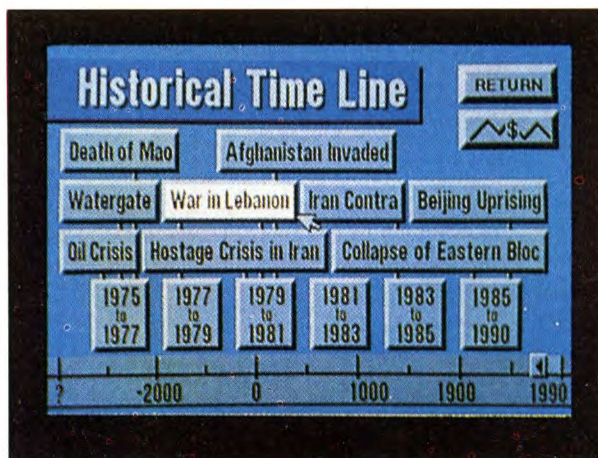
Se ha discutido mucho en los últimos meses con respecto al concepto de multimedialidad y por consiguiente de la posible combinación entre el ordenador y los diferentes aparatos hardware dispersos en nuestras casas: televisores, estéreos, lectores CD. Gracias a la Commodore podemos ver un primer fruto interesante de esta tendencia. De hecho el CDTV consigue asociar las múltiples ventajas de un buen lector de CD-ROM con las capacidades que ya conocemos de un Amiga.

UNA VISION DESDE EL EXTERIOR

La apariencia externa del nuevo producto Commodore no deja la mínima sospecha de las capacidades tecnológicas que guarda en su interior.De hecho no se diferencia en nada del resto de los lectores CD que existen en el mercado. Las mismas dimensiones -40 centímetros aproximadamente de ancho por 30 de profundidad- están alineadas con las de los comunes componentes audio. Sin embargo es necesario señalar una primera diferencia: el mecanismo de carga de los discos no se basa, como en los lectores normales, en un alojamiento desplazable para el disco, sino en el empleo de un contenedor separado, o caddy, que se introduce en un slot del panel frontal. El panel central de la máquina es mucho más sencillo que los presentes en



los lectores normales de CD. Esto es debido a la utilización, como veremos con todo detalle más adelante, de un monitor o de un televisor para controlar todas las funciones más avanzadas del aparato.



Junto al slot de carga del CD, vemos un display digital que visualiza la hora y el número del surco del CD.Después vemos ocho teclas que controlan las funciones principales de la máquina. Primero las funciones mecánicas: marcha, stop, pausa, adelante y atrás. Después el volumen del audio en salida, tanto para un enchufe jack auriculares como para el televisor. Y para terminar la conmutación de la señal entre CDTV y antena y el reset de sistema.Mucho más complejo que el panel frontal es el posterior. Aquí se encuentran catorce conectores para RGB standard del Amiga, para las puertas paralela y serial y para el disk drive. Después las salidas RCA para los canales audio izquierdo y derecho. Y para terminar un particular que merece ser resaltado, los conectores para un tecla do controlado por cable, por un ratón o joistick. Hacemos presente que existen también dispositivos adicionales basados en tecnología a rayos infrarrojos para poder utilizar el teclado, el ratón o el joistick sin necesidad de utilizar el cable.

EL MANDO A DISTANCIA

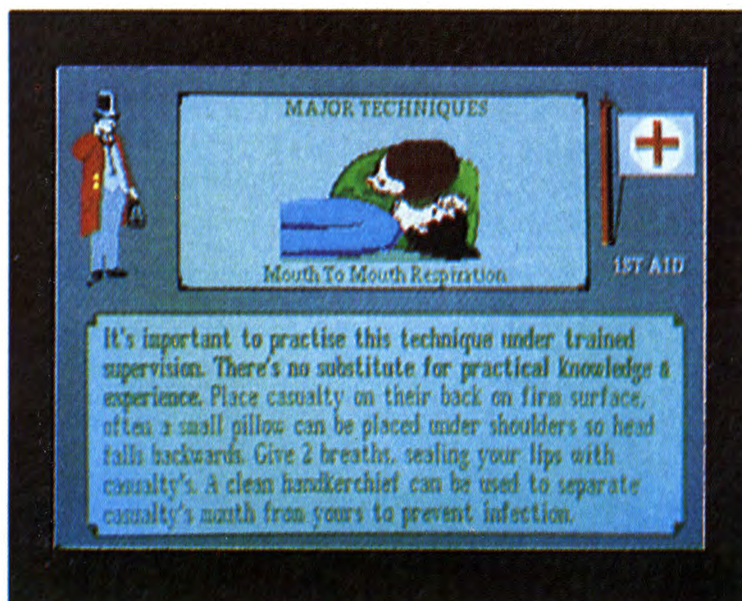
Tampoco en este caso las dimensiones y el aspecto externo del instrumento nos ponen en evidencia las novedades. De hecho con sus 28 teclas, el instrumento es uno de los menos compli-

cados existentes en el comercio. Hay que subrayar que este mando a distancia ha sido diseñado para ser utilizado con dos manos. La izquierda se tiene que emplear para las flechas del cursor, mientras que la derecha se ocupará de dos pulsadores denominados A y B, que representan las dos teclas del ratón. Las teclas cursor y las A y B permiten maniobrar todo el software aplicativo disponible simulando enteramente las funciones del ratón. En la parte central del instrumento encontramos las teclas más tradicionales: un set numérico y los cuatro controles de base para operar con el lector de CD.

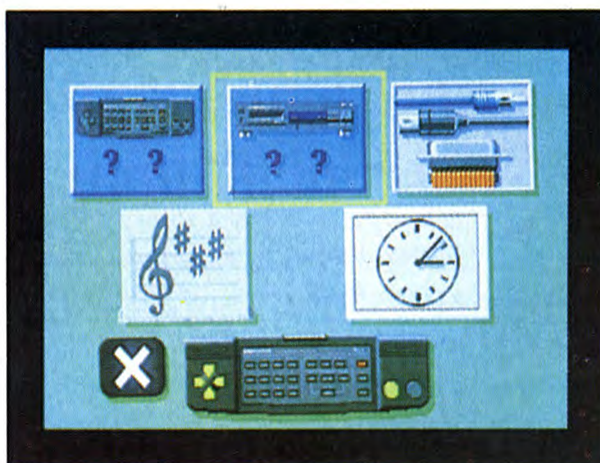


CDTV EN FUNCIONAMIENTO

Nada más poner en funcionamiento la unidad CDTV, notamos las primeras novedades. Ante todo observamos que para acceder a todas las funciones posibles es necesario el uso de un monitor o del televisor. Naturalmente es posible reproducir CD audio sin activar el display vídeo, pero en este caso se limitan mucho las capacidades de la máquina: no tenemos ninguna información a cerca del surco reproducido ni del tiempo relativo. Por lo tanto es indispensable utilizar el monitor o el televisor. Si éste está encendido, la pantalla de control del CD audio aparece automáticamente nada más introducir un caddy completo de disco. De esta forma están disponibles todas las normales funciones de los lectores existentes en el comercio. En el cuadrante superior izquierdo de la pantalla encontramos una reproducción parcial del lector laser. En la parte derecha por el contrario vemos una parrilla que representa gráficamente los diferentes surcos audio disponibles. El cuadrante inferior contiene los controles normales del compact disc. En el uso como lector de CD Audio hay que señalar que se pueden activar las modalidades CD +Graphics y CD+Midi, los más nuevos e interesantes formatos del mundo CD Audio. Después, cuando pasamos a utilizar nuestra máquina en el ambiente CDTV, comprobamos que la instalación es más sencilla que la de un vídeo registrador. Es suficiente enchufar el cable de alimentación y conectar el aparato al televisor. Luego, el disco de bienvenida, incluso en la confección del CDTV, nos proporciona las instrucciones interactivas completas. Estas comprenden también obras maestras del softwa-

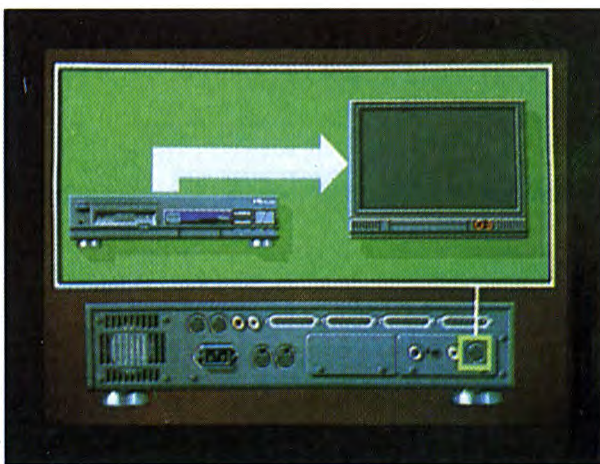


re disponible y de los periféricos opcionales. Además es precisamente en este disco de bienvenida donde se informa al usuario de que el CDTV pone a su disposición las capacidades de un ordenador propiamente dicho. Una vez aprendido el uso de las seis teclas de base del aparato, gracias al disco de bienvenida, y para manejar el CDTV el usuario debe solamente instroducir el disco apropiado y atenerse a las instrucciones que aparecen poco a poco en la pantala.



EL SOFTWARE

Tenemos que hacer presente que, a pesar de los primeros esfuerzos realizados previendo el lanzamiento de la máquina, el software para el CDTV está en su primer estadio de desarrollo. Teniendo en cuenta esta situación, podemos afirmar que la calidad del material disponible es digna de la máxima consideración, como quedará claro con las breves descripciones que seguidamente relacionamos. Empecemos por los juegos. En primer lugar indicamos "Classic Board Games" de la Merit Software, que permite al usuario jugar al ajedrez, a las damas y al backgammon en ambientes bidimensionales o tridimensionales, contra un adversario humano o contra el ordenador. Después "Al Dogs Go To Heaven Talking Electric Crayon" de la misma casa, un programa de introducción al dibujo con imágenes sacadas de películas de Walt Disney y con acompañamiento sonoro digitalizado. Por último "The case of the Cautious Condor" de la Tiger Media, una aventura gráfica con voces digitalizadas que leen el texto, gráfica a toda pantalla y una introducción semifílmica de diez minutos. A los juegos hay que añadir tanto los programas didácticos como las obras de consulta. Veamos algunos de los títulos. Para la didáctica destacamos: "Fun School 3", para niños menores de tres años, "My Paint", "Cinderella", "The Tale of Roger Rabbit", "Noth Polar Expedition" y "LTV En-glish". Entre las obras de con-sulta nos ha llamado la atención: "Complete Works of Shakespeare", "The New Grolier Electronic Encyclopedia" y "World Vista Atlas". Como ejemplo y para que sirva de base para una primera reflexión damos algunos detalles de éste último trabajo. "World Vista Atlas" puede inicialmente describirse como la conjugación de un atlas y un database. Incluye tanto mapas geográficos e informaciones escritas como imágenes, música y ejemplos ligüísticos de los países considerados. Aclaremos que nos encontramos de frente a un producto muy lejano de las posibilidades ligadas al nuevo ambiente puesto a disposición por el CDTV: los mapas comprenden solamente algunas naciones y los ejemplos lingüísticos son muy insuficientes, por citar sólo algunos de los defectos que se pueden detectar. De cualquier forma el producto deja entrever tanto las posibilidades aplicativas de la nueva tecnología, como la riqueza informativa que será posible desplegar con este aparato.



Franco Toldi

SUSCRIPCION - NEMEROS ANTERIORES

Respetable GP System s.r.l. Via Voghera n. 16 20144 Milano Italy deséo recibir Suscripción / Números Anteriores de la revista **For You.**

☐ **Suscripción** 10 números de la revista al precio de Ptas **135.000** conteniendo el disco, y programas del número _____ incluido

o bien, recibir:

☐ **Copia anterior** de los siguintes números ___________ al precio de Ptas 1300 tramite giro postal internacional más Ptas 250 para gastos postales por cada número.

Apellidos
Razón Social ______________________ Nombres ____________________

Dirección__________________________

Tel. _________ Ciudad ____________ Prov. ______Código __________

Incluido giro postal internacional de Ptas. ___________dirigido a: **G.P.System S.r.l. Via Voghera n.16 20144 Milano Italy.**

Fecha __________ Firma por aceptación _______________

SYSTEM PC

£.15.000

3½

Contiene disco programmi per IBM e compatibili

SPECIALE SOFTWARE UFFICIO

Home Office
L'ufficio a portata di mano.

New Copy
Copiatore per vari formati.

SPECIALE NOVITA'

Palm Top
Un PC nella vostra mano.

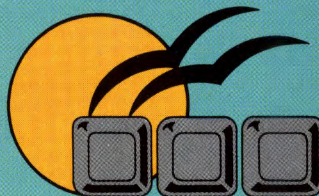
SuperCalc 5
Il "foglio elettronico" per eccellenza.



Editrice G.P.System S.r.l. Milano Autorizzazione del tribunale di Milano n.287 del 14.04.88 - Anno 3 n.16 Settembre 1991 - Mensile di Informatica

Super PC

VERTIGO PLUS



£.	18.000	öS	170
DM	24.00	sFr	21
Ptas	1.600		



Stampe Scadenze
Gestione Cassa



Druck der Verfalltamine
Kassenkontrolle



Print Maturities
Fund Administration



Impresión Vencimientos
Gestión de Caja



n13



Casa Editrice G.P.System S.r.l. Milano Autorizzazione del Tribunale di Milano n.293 del 17-04-89 Anno 3 n.13 MDCCCCLXXXX I